Вилкупат смерти

A Cosmic Necrocrawl

for

MÖRK BORG

Text Carl Niblaeus

Editing, graphic design and art Johan Nohr

Перевод: DeepL и Игорь Ишмуратов

MÖRK BORG CULT APPROVED CONTENT

OCKULT ÖRTMASTARE GAMES

STOCKHOLM KARTEL

«найдите зиккурат и не дайте демону разрушить наш мир раньше предназначенного!»

Так сказали критунские монахи, наняв вас для расследования зацепок на то, что демон вырвался из своей тюрьмы-зиккурата в глубине Саркаша. Они также упомянули, что в загадочных свитках говорится, что зиккурат "спрятан в другом царстве" и что "жрецы носят ключи". Их щедрая плата не позволила вам задавать слишком много вопросов, и вы быстро отправились в сторону леса.

Глубоко в лесах Саркаша есть неестественно холодная впадина в лесной подстилке - воронка, образовавшаяся, похоже, от удара невероятно большого кулака. В этой впадине среди деревьев растут древние руины. Мрачные облака покрывают местность тьмой. Эти облака сосредоточены на темной воронке и, подобно торнадо, спускаются в ее глубину. Внутри него демоническое дитя Акюн была заключена так долго, что о ней забыли даже самые старые писцы Галгенбека. В разрушающихся свитках о ней говорится как о порождении ЕЁ, зачатом в нечестивом союзе между василиском и демоническим существом из параллельного мира, полного смерти и мучений. Закрытый от мира живых древним заветом, но всегда жадно взирающий на него, демон с жадностью воспользовался редким шансом войти в этот мир, хотя бы через сосуд Акюн. Когда демоническое влияние начало распространять свои усики по миру, не прошло много времени, как невоспетые рыцари ордена Кретун подчинили Акюн и заточили ее в Царстве Смерти в зиккурате глубоко во мраке Саркаша. Там она была заточена их магией на протяжении многих веков.

Теперь, как и предсказывал Верху, наступает конец света. И как будто списка чумы Василиска было недостаточно, старые силы, связывающие Акюн в плену, потеряли свою силу. Как еще одна Беда, Акюн вырвалась из оков, чтобы еще раз опустошить мир, прежде чем наступит конец. Но сначала она должна набраться сил и вместе со своим духовенством жрецов гнили собрать свою армию слюнявой, красноглазой нежити.

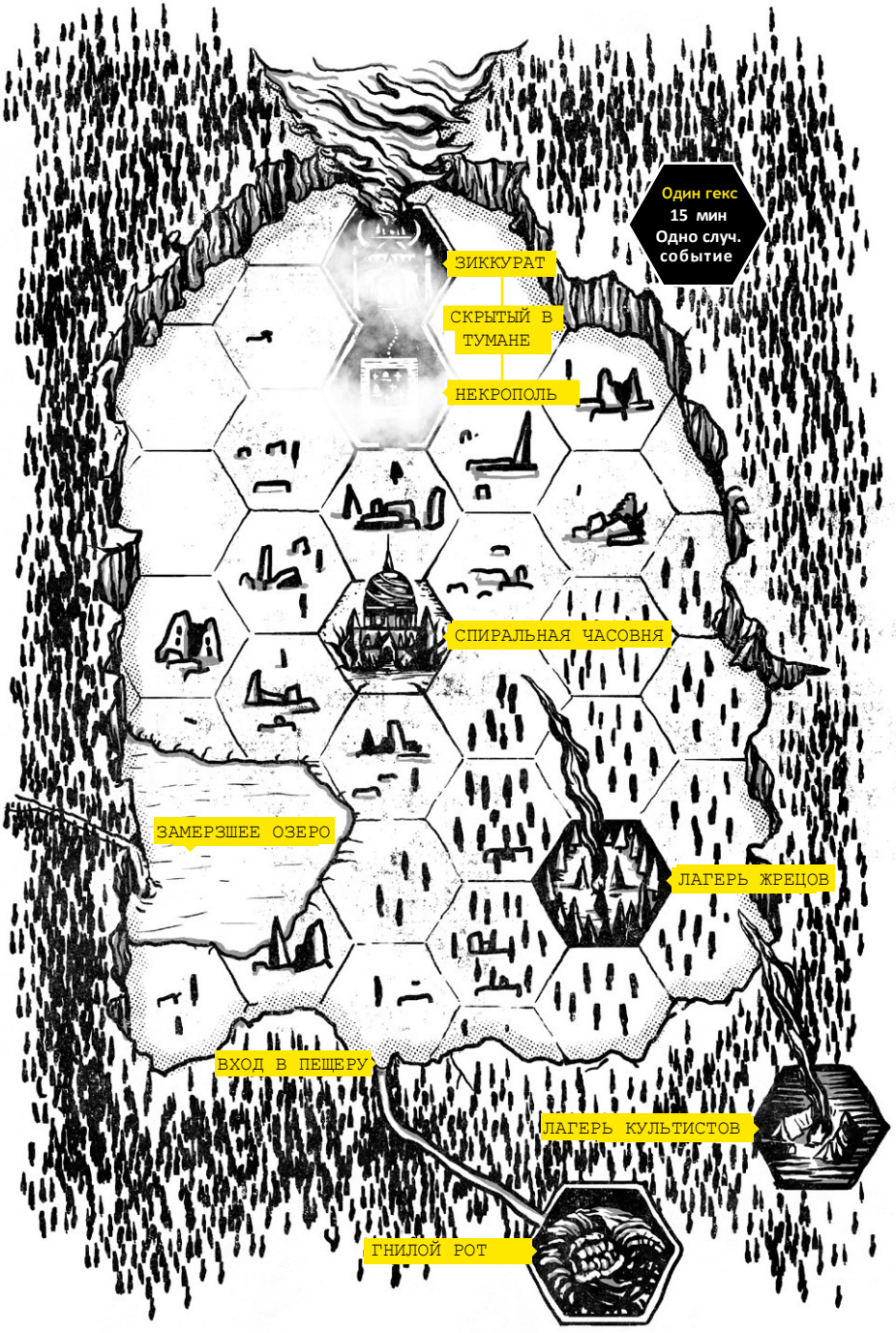
ОКРУЖЕНИЕ

Вокруг впадины стоят высокие ели в безмолвной темноте. В направлении впадины нарастает мрак и холод. Рядом с ней лед покрывает реку, а в воздухе время от времени проносятся тяжелые снежинки.

ОДЕРЖИМЫЕ СМЕРТЬЮ КУЛЬТИСТЫ

А группа из **25 культистов** разбила лагерь в получасе ходьбы от впадины. Они почувствовали смертельные вибрации в лесу и ищут их источник в тщетной надежде, что он может дать ключи к золотой загробной жизни. Культисты нашли в лесу гниющий рот, но не осмелились войти в него. Они носят странные головные уборы, сигнализирующие о ранге, имеют татуированные лица и одеты в толстые меха, увешанные частями скелетов. Они не знают ни об Акюне, ни о ее жрецах-гнильщиках.

MÖRK BORG is ©Ockult Örtmästare Games & Stockholm Kartell


Один гекс
15 мин
Одно случ. событие
ЗИККУРАТ
СКРЫТЫЙ В ТУМАНЕ
НЕКРОПОЛЬ
СПИРАЛЬНАЯ ЧАСОВНЯ
ЗАМЕРЗШЕЕ ОЗЕРО
ЛАГЕРЬ ЖРЕЦОВ
ВХОД В ПЕЩЕРУ
ЛАГЕРЬ КУЛЬТИСТОВ
ГНИЛОЙ РОТ

Впадина

Окруженная туманом и облаками, вокруг края находятся отвесные скалы высотой от 150 до 300 футов. Река стекает в юго-западный конец впадины в виде замерзшего водопада, образуя на дне озеро, покрытое тонким слоем льда.

В северной части облака и туман, подобно огромному торнадо, спускаются в большое туманное облако, где спрятан зиккурат. Между вихревым облаком и водопадом между высокими деревьями возвышаются покрытые плющом руины.

МАГИЧЕСКИЙ ВИХРЬ АКЮНА

Облако, похожее на торнадо, в котором находится зиккурат - это физическое проявление направления силы из демонического мира, где обитает демонический родитель Акюна. Его сила помогла ей освободиться из своей тюрьмы и теперь необходима для создания армии нежити. Если канал будет остановлен, нежить больше не встанет на ее службу. Если его изменить на противоположный (как в случае со спиральной короной), ее силы быстро иссякнут. Если канал не остановить, Акюн захватит ближайший замок и использует орду нежити для опустошения земель.

ДУРНОПАХНУЮЩИЙ ВХОД В ПЕЩЕРУ

Ведет в холодные, темные проходы, где скрывается нежить. Почти через час он заканчивается большим гниющим ртом, который ведет в лес снаружи, в получасе ходьбы от лагеря культистов. Рот закрыт, открывается, когда на него капают кровью.

ЗАМЕРЗШЕЕ ОЗЕРО

Озеро, покрытое ледяными кувшинками на тонком листе льда. Их хрупкие цветки обладают странными свойствами, когда их раздавливают, и влияют на всех, кто к ним прикасается. Рядом с озером в полузамерзшей грязи застряли десятки стонущих нежити.

ЭФФЕКТЫ ЦВЕТОВ (D6):

Продолжительность: 1 час (Ч)/1 неделя (Н)/ постоянно (П)

1. (Н) Видения царства смерти, разрушительные и угрожающие, мелькают мимо в самые неподходящие моменты.
2. (П) Все волосы на теле становятся белыми, кожа цвета болотной мумии.
3. (Ч) Крадет энергию из царства Смерти. Ваш максимальный HP и урон, наносимый нежити, увеличиваются на d6.
4. (П) Через полчаса превращается в тошнотворно бледное, красноглазое упыриное существо. Он может пробовать человеческую плоть.
5. (П) Начинает стареть в обратном направлении.
6. (Н) Раны не заживают, привлекает личинок. Невосприимчив к прикосновениям жрецов гниения. Запах старых людей.

ЛАГЕРЬ ЖРЕЦОВ

Тяжелый запах благовоний и трав исходит от покрытых символами конических палаток. **d4+2 жреца** сидят вокруг костра, обсуждая метафизические вопросы, такие как возможность существовать одновременно во всех планах, избежав тем самым конца.

Ориентируясь по руинам

D10 ТИП РУИН

1. Нечестивая часовня
2. Нетронутая башня
3. Треснувший купол
4. Подземное святилище
5. Площадь с фонтаном
6. Обнесенный стеной сад
7. Черный монолит
8. Заросший зиккурат
9. Статуя демона
10. Базальтовый мавзолей

D10 ОБЫСК РУИН (15 MINUTES)

1. Ощущение, что за вами наблюдают
2. d3 замороженные трупы
3. Как 2, у одного есть мелкое сокровище
4. Ловушка! Проверка ловкости или d6 урона
5. Упасть в склеп, d3 урона
6. Бросок случайного события с d6
7. Бросок случайного события с d10
8. Мелкое сокровище на открытом месте
9. Мелкое сокровище в тайнике
10. Крупное сокровище

D12 СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ, БРОСОК ОДИН РАЗ ЗА ГЕКС

1-2. Ничего не происходит. И все же. Жутко тихо. Холодно.
3. Облака затягивает туманное облако, гремит гром.
4. Облака раскрываются, показывая странную разноцветную галактику, вращающуюся по спирали вокруг массивного черного центра. Она становится больше?
5. Внезапный арктический холод, длящийся несколько мгновений. Все замерзает.
6. Обнаружены d6 стонущих нежитей, которые нападают.
7. d4 жрецов гнили осторожно приближаются.
8. d4 уверенных жрецов гнили с 2 рогатыми зверями.
9. Преследуется Сарку, который случайно поднимает шум, прежде чем спрятаться в тени. Легко обнаруживается.
10. Подошел Сарку, любопытный.
11. Акхон, стоя на коленях на земле, воскрешает два трупа.
12. Подходит Акхон, хочет узнать, что эти чужаки делают в этом месте.

D10 МЕЛКИХ СОКРОВИЩ

Ценой 3d20 серебра

1. Богохульный идол
2. Угольно-черная чаша
3. Браслет из зубов
4. Ритуальный кинжал
5. Отравленная брошь
6. Окровавленные монеты
7. Обсидиановый жезл
8. Железная маска дьявола

D6 БОЛЬШИХ СОКРОВИЩ

Ценой 30+2d20 серебра

1. Демоническая фигурка с глазами которые, кажется, следят
2. Пустотно-черное кольцо, тяжелее чем должно быть
3. Горсть драгоценных камней
4. Мумифицированная голова пророка
5. Хрустальный шар
6. Нечистый свиток

СПИРАЛЬНАЯ ЧАСОВНЯ

Посвящена спиральной космической силе Беспечному Творению. Потолок внутри представляет собой нарисованное ночное небо со спиральной галактикой в центре. На полу под галактикой находится круглая впадина. Под ним находится тайное пространство, скрывающее золотую, украшенную рубинами **спиральную корону**. На стене в часовне нарисована фреска, изображающая священника в храме, взирающего на Космос. При нажатии на голову священника открывается небольшой отсек за фреской, в котором находится металлический диск со спиральным узором.

НАЙТИ СПИРАЛЬНУЮ КОРОНУ

Поместите металлический диск со спиральным узором в углубление в полу и нажмите вниз. Если нажать без диска, из галактики в потолке выстрелит молния, наносящая 2d4 урона.

СПИРАЛЬНАЯ КОРОНА

Серебряная корона с шипованным нимбом, украшенная драгоценными камнями всех цветов, расположенными в виде вихревого узора.

НОШЕНИЕ КОРОНЫ

В него попадают молнии, и владелец становится космическим сосудом, видя странные и кошмарные видения бесконечного, разрушающегося Космоса. Чтобы снять корону, владельцу дается не более трех проверок присутствия DR12 (по одной за раунд). Если все проверки провалены, владелец безвозвратно теряет Космос. Ношение короны также отменяет магический вихрь Акюн и быстро истощает ее здоровье на d4 HP в раунд. Она мгновенно телепортируется и пытается остановить это.

ЗИККУРАТ В ЦАРСТВЕ СМЕРТИ

Зиккурат спрятан в параллельном мире, и для его нахождения требуется **медальон жреца гниения**. В обычном мире (без медальона) можно найти лишь бесплодную пустошь в тумане, кишащую нежитью. В царстве смерти зиккурат и некрополь окружены стеной с входом в конце, противоположном зиккурату.

Некрополь

На острове квадратной формы в квадратном пруду находятся сотни старых мавзолеев, надгробий и могил. Среди них есть бездонная яма, из которой выползают рогатые чудовища, когда их вызывают жрецы гниения, поставившие палатку рядом с ямой.

Чудовища больше не появляются, если прекратить медитацию **двух жрецов гниения** в ней. Охраняется **двумя рогатыми чудовищами**.

Зиккурат

Колоссальный и покрытый льдом, он поднимается в воздух с вихрем облаков на своей на вершине, постоянно тянущейся от точки в небе. Вершина сломана и выглядит так, как будто что-то взорвалось внутри.

Внутри зиккурата: На открытом пространстве в центре, под сломанной вершиной, **d4+1 жрецов гнили** и два **рогатых чудовища** охраняют гнилое отверстие в полу, похожее на пасть, которая всасывает спиральные, грозовые ледяные облака сверху. Из пасти исходит теплый воздух, воняющий гнилью и разложением, оттаивая землю вокруг.

Внутри пасти: Тихое и теплое пространство со стенами из пульсирующей плоти. Туннель спускается в темноту, откуда доносится ритмичный звук биения. В 10 метрах ниже, вырастая из стены, находится сердце Акюна, черное и пульсирующее. Уничтожив его, вы изгоните Акюна в пустоту до конца дней, но также мгновенно вызовет одно Страдание.

Монстры и Персонажи

ЖРЕЦЫ ГНИЛИ

Носят черные одеяния и широкополые цилиндрические шляпы с черными вуалями, закрывающими лицо. Гнющий рот, похожий на рот Акюна, расположен в районе груди, должны регулярно питаться человеческой плотью. Носят медальоны, позволяющие путешествовать к зиккурату в царстве смерти.
Интересуются экзистенциальными и метафизическими вопросами. Их прикосновение вызывает смерть и разрушение.

HP 10, **Мораль 8**, **Без брони**

- **Пожирание.** Проверить силу DR12 или быть схвачен и в следующий ход будет поглощен (d8 урона за раунд).
- **Когти** d6
- **Гнющие прикосновения.** Поврежденные жрецом гнили не исцеляются во время отдыха, пока не исцелятся магически или не отдохнут одну ночь на расстоянии не менее дня пути от зиккурата.

РОГАТЫЕ ЧУДОВИЩА

Хаотичная масса рогов и костей с круглым ртом с зубами вместо лица, они разрывают врагов на части своими острыми когтями.

HP 8, **Мораль –**,
Смещающиеся кости –d4

- **Когти** d6, атакуют дважды за раунд

НЕЖИТЬ

Гнющие мертвецы, пробужденные для служения. Слюнявые языки, красные глаза.

HP 3, **Мораль –**, **Без брони**

- **Захват.** Проверьте силу DR12 или будьте схвачены. Последующие атаки (всеми присутствующей нежити) – когти или укус (d4).
- **Не умирает.** Остается мертвым только на один раунд, затем воскресает с 1 HP.
- **Медленный.** Всегда можно обогнать (если только вас не схватят).

САРКУ

Острослов Сарку был ближайшим советником Акюн, но покинул ее, когда понял ее демоническое происхождение. Исхудалый, призрачный вид с длинным острым языком, который высасывает кровь своих жертв и вытягивает их языки. Высохшие трупы висят вверх ногами вниз головой с деревьев. Хочет освободиться из своей земной тюрьмы и перейти в загробный мир. Знает, где находится сердце Акюн и что удар ножом убьет ее.

HP 15, **Мораль 8**, **Без брони**

- **Кровососущий язык (d4).** Попадание означает, что вы схвачены, что приводит к автоматическому нанесению урона в последующих раундах, пока вы не освободитесь с помощью проверки силы DR14.
- **Бесплотный.** Невосприимчив к физическим повреждениям.

УЖАСНАЯ АКОН, ДЕМОНОВО ОТРОДЬЕ

Одетая в ослепительный черный халат, расшитый золотом и багрянцем. Пять глаз симметрично расположенные вокруг головы, увенчанной цилиндрическими рогами. Огромный гниющий вертикальный рот покрывает грудь и живот.
Чаще всего встречается в зиккуратах.

HP 20, **Мораль** 11,
No armor

- **Смертельный крик.** Испытание присутствия DR12 или быть притянутым на расстояние вытянутой руки на расстояние вытянутых рук от Акона.
- **Когти и пожирание (d6)** Атакует дважды за раунд. Если оба попадают, вы покраны; проверьте силу DR14, чтобы спастись или умрите.
- **Темные лучи (d4)** выстреливают из глаз, поражают до d6 ближайших врагов.
- **Разделенное сердце.** При 0 HP воскресает в своем сердце под зиккуратом.
- **Телепорт.** Может телепортироваться свободно в пределах Впадины. Гниющий рот прогрызает себе путь из земли и она вылезает наружу.

КУЛЬТИСТЫ

25 одержимых смертью культистов из зачумленной твеландской лачуги. Они заинтригованы некромантической энергией, исходящей из Впадины, и ищут ее источник. Их конечная цель - использовать все, что можно найти здесь, как билет в золотую загробную жизнь на Мерцающих полях. Они носят головные уборы, сигнализирующие о ранге, имеют татуированные лица и одеты в толстые меха с деталями скелетов. Они говорят медленно, на необычном, почти нечеловеческом диалекте.

HP 16, **Мораль** 6,
Меховые доспехи -d2

- **Топор/копье/коса d6**
- **Смертельная тишина.** Культисты самого высокого ранга могут использовать эту Силу. Все должны пройти проверку Хладнокровья DR14 или стать глухими на d10 минут. Каждый тест требующая слуха или равновесия увеличивает свой DR на 4.